

Der Hort des Jarl Wenningson

Der Dorfälteste erzählt seine Mähr schon seit seiner Kindheit, an die er sich ansonsten schon kaum noch erinnert. In den Sümpfen so faselt er, hat einstmals Jarl Wenningson seinen Hort auf der Flucht vor seinen Feinden rasch verstecken müssen. Leider wurde er von ihnen kurz darauf gestellt, umzingelt und wenig ehrenhaft niedergemacht. Viele schon zogen seit dem aus, um in den Grausümpfen den Hort zu bergen. Bis jetzt ohne Erfolg...

AUFBAU:

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll.

Jeder Spieler wählt einen der langen Spielfeldränder, der für den Rest des Spiels sein Spielfeldrand bleibt.

Durch Würfelwurf wird nun ein Startspieler ermittelt.

Genau im Zentrum des Spielfelds wird ein Sumpf platziert.

Das weitere Gelände wird gemäß den Regeln von Kampf der Kriegsherren (SAGA-Regelbuch S.48-49) aufgebaut, wobei der Sumpf nicht zu der minimalen Anzahl von 3 Geländestücken zählt und nicht verschoben werden darf.

Danach werden 5 Beutemarker (Fässer, Kisten oder sonst etwas, um das es sich zu streiten lohnt) platziert. Der erste Beutemarker kommt in die Mitte des Sumpfes und sollte von den anderen Beutemarkern zu unterscheiden sein. Nun platzieren beide Spieler beginnend mit dem Startspieler abwechselnd jeweils einen Marker. Alle Marker müssen innerhalb einer bestimmten Entfernung zur Tischmitte platziert werden;

die ersten 2 Marker vollständig innerhalb von **SK** zur Tischmitte,

die zweiten 2 vollständig innerhalb von **K** zur Tischmitte,

Die Beutemarker müssen außerhalb von **M** vom Spielfeldrand und weiter als M voneinander platziert werden.

AUFSTELLUNG:

Siehe Kampf der Kriegsherren (SAGA Regelbuch s. 49).

SPIELDAUER:

Das Spiel dauert sechs Spielrunden.

SONDERREGELN

Im ersten Spielzug darf der Startspieler nicht mehr als 3 SAGA-Würfel werfen.

Beutemarker: Jede Einheit darf maximal einen Beutemarker aufnehmen und besitzen. Um einen Beutemarker aufzunehmen, muss eine Einheit sich mit einer Bewegungsaktivierung mit dem Marker in Basekontakt bewegen (die Einheit darf dabei nicht gleichzeitig einen Nahkampf einleiten).

Die Bewegung der Einheit, die einen Marker aufnimmt endet mit der Aufnahme des Markers.

Einheiten, mit einem Beutemarker, bewegen sich immer als wären sie in schwierigem Gelände (**K**).

Beutemarker können nicht freiwillig abgelegt werden.

Eine Einheit, die einen Beutemarker hat, muss diesen zurücklassen, sobald sie sich aus einem verlorenen! Nahkampf zurückzieht. Der Marker wird, nach der Rückzugsbewegung, mittig zwischen beiden am Nahkampfbeteiligten Einheiten platziert.

Wenn eine Einheit mit einem Beutemarker durch Beschuss oder im Nahkampf vernichtet wird, wird der Marker dort platziert, wo sich vorher das Zentrum der Einheit befand. In jedem Fall nicht im direktem Basekontakt mit einem gegnerischen Modell.

Einheiten eines Spielers mit Beutemarker können nicht das Ziel von SAGA Fähigkeiten mit dem Auslöser Aktivierung/Reaktion desselben Spielers werden. Dafür sind sie viel zu beschäftigt.

Eine Einheit mit einem Beutemarker darf das Spielfeld über den eigenen Spielfeldrand verlassen, um den Beutemarker in Sicherheit zu bringen. Diese Einheit kommt nicht mehr in das Spiel zurück, zählt jedoch nicht als ausgeschaltet.

Das Spiel endet nicht automatisch, wenn eine Seite keine SAGA-Würfel mehr generiert.

SIEGESBEDINGUNGEN:

Am Ende des Spiels ermitteln beide Spieler die Anzahl ihrer Siegespunkte.

- Beutemarker im Besitz einer Einheit sind 1 Siegespunkt wert. Es ist egal ob sich die Einheit auf dem Spielfeld befindet.
- Der Beutemarker aus dem Sumpf ist 2 Siegespunkte wert.

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Haben beide Spieler gleich viele Siegespunkte endet das Spiel Unentschieden.